no.353
1989年 4/1
アミューズメント通信
ゲームマシン
APRIL 1, 1989
毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　〒530 大阪市北区堂山町18−2（若杉ビル）☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$180.00 / year.

京都地裁で争われていた仮処分事件

NESソフトめぐるナムコの申請を却下

〝FCソフトの契約はNESに及ばない　アダプター必要というのは別個の証拠〟

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では昨年十一月三十日付で、任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）を相手どって京都地方裁判所に地位保全の仮処分を申請していたが、三月九日付で京都地裁第二民事部（露木靖郎裁判長）はナムコの申請を却下した。

ナムコが申請していたのは、任天堂の「ファミリーコンピュータ」（ファミコン、FC）用ゲームカートリッジの製造などに関する任天堂とナムコの契約に基づき、米国任天堂（本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）の「ニンテンドー・エンターテイメント・システム」（NES）用ゲームカートリッジをナムコが製造、輸出、販売する権利を持っていることを仮に認めることと、ナムコがNES用ソフトを製造などするのを任天堂が妨害するのを仮に禁止すること、の二つを求めるもの。

仮処分事件の審理では民事本案訴訟事件での口頭弁論に該当する「審尋」がしばしば行なわれるが、この事件でも十二月二十日、一月十日、二月九日と当事者立会いのもと三回の審尋が行なわれ、その上で申請却下の決定を下したもの。この間、双方から準備書面などが多数提出された。事件の前提として、ナムコは任天堂とFCソフトの製造に関して昭和五十九年八月一日に契約を結び、今年七月三十一日までの五年間、ナムコは同社が製造するFCソフトにFC商標および「ファミリーコンピュータは任天堂の商標です」と表示することや、任天堂はFCハードのバージョンアップに関しナムコに情報提供することなど取り決めていた。

FCソフトに関する契約はこれが最初の例となっており、同様のライセンス契約がその後数多くのライセンシーとの間で結ばれるに至っている。その結果、FCソフトを供給する〝サードパーティー〟は百社近くまで増えているほど。

ナムコの申請によると、任天堂はNESを米国で販売しているが、NES本体とFC本体とは、カートリッジ装着方式と外観が異なるほか、NES本体に内蔵されているカスタムICと通信できるカスタムICをカートリッジに搭載しなければならない点が異なるだけで、NESはFCに付加的改良を加えたもの、とのこと。ナムコは任天堂に対しNES用ソフトに関する許諾を求めたが得られず、NES商標の使用を断念した上でNES用ソフトの製造に着手しており、遅くとも今年四月以降その輸出、販売をする予定だが、任天堂が妨害することが明らかだ、としている。

これに対し任天堂は、NESを米国で販売しているのは子会社の米国任天堂であり、NESはFCに付加的改良を加えたというものではなく、「システムの構成、技術内容、意匠的構成など多くの点でFCと異なる発想のもとで設計されたもの」と反論。契約はFCソフトについて日本国内においてFC商標を使用する契約であり、NESソフトに及ばない、としていた。

裁判所による決定では、まずナムコと任天堂による契約において、対象となるのが国内に限られていることなどを確認、その上で、この契約がNES用ソフトに関しなんら定めがないことからFCソフトに関する契約にすぎない、と判定した。またNESは米国任天堂が販売しており、日本国内では販売されていない。FCとNESは「商標が全く違う上、仕様を異にし、それぞれのゲームソフトカセットはアダプターを用いないと互換しえないものと疎明される」ので、ナムコがFCソフトを契約に基づき製造などできるからといって、NES用ソフトを製造できることにならない、としている。

このうち「アダプター」については、NES本体とFCソフト間、FC本体とNESソフト間のそれぞれ別の装置で、一般にはほとんど見かけないものと考えられるが、ナムコ側から提出されていたもようである。

ナムコ「ソフト供給続ける」
米国での訴訟と無関係示唆

この仮処分申請事件について、ナムコでは「当事者間の問題」として申請内容などの公表を避けていたが、三月上旬に申請内容の概略を本紙に明らかにしていた。これは裁判所決定前に行なわれたものであるが、この時点でナムコは他のライセンシーと比べ契約上優遇されていたが、七月末で契約が終了することにより、八月以降について契約を従来同様で更新するか、新たに契約するか、あるいは独自に作っていくかは現段階では分からないが、今後ともFCソフトを作っていくとの姿勢を示している。仮処分申請は、ナムコがNESソフト製造などの権利を持っているかどうかの判断を、裁判所という第三者機関に委ねたもの――と考えているとのこと。

裁判所決定についてナムコでは抗告しない、としており決定は確定するもようだ。ナムコでは契約更新などにより今後もFCソフトを供給していくとし、またNESソフトについて米国任天堂と契約したいとのことである。これに対し、任天堂ではナムコの真意が分からない、契約更新は難しくなるだろうとの感想をもらしている。

なお米国アタリゲームズ社とその子会社のテンゲン社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）が昨年十二月に米国任天堂と任天堂を相手どって反独占訴訟を連邦地裁に起こし、これに米国任天堂がNESの「セキュリティチップ」特許を侵害されたなど反訴、大きな事件に発展しつつあるが、ナムコではナムコ対任天堂の「代理戦争」ではないとしている。ナムコは米国に一〇〇%子会社のナムコアメリカ社（本社カリフォルニア州マウンテンビュー、浅田安彦社長）を設けており、ナムコアメリカ社はアタリゲームズ社の株式を二六%所有しているにすぎず、経営に参加していないとのこと。従って、アタリゲームズ社による今回の訴訟に関与していないことを示唆している。

しかし任天堂ではこれまでの経緯を見れば、まったく無関係とは言えないのではないか、との見方を強めている。ナムコではFCに代わる別の新たなハードを開発しているとの情報もあり、ナムコの今後の展開の方向が大いに注目されている。

米国で販売されているNES本体、ゲームカートリッジ

消費税実施でAM機販売は

「外税」方式を採用

JAMMAはカルテルを公正取引委員会に届出

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）では、消費税実施に伴い業務用ゲーム機、乗物機などAMゲーム機の販売に際していわゆる「外税」方式を採ることを決め、三月七日に公正取引委員会へ消費税の転嫁方法および表示方法に関するカルテルを届けた。

同協会では二月二十三日、永田町TBRビルで各メーカーの担当者を招いて「消費税の転嫁に関する懇談会」を開き、この時点での各社の対応を聞いたところ、大半は「外税」方式でいくがそうでないところもあることが判明した。そこで混乱を避けるため、「外税」方式に統一し、カルテルを結成、公取委へ届け出る方針を決めた。そこで二月二十八日、渋谷・青学会館で開かれた総会前の緊急理事会で、この方針が提出され、承認された。以上に基づき同協会は三月七日に公取委へ届け出た上で、十日に永田町TBRビルで開かれた「打合せ会」で、このカルテルの周知徹底を図ることになった。

同協会の採用した「外税」方式では、販売価格の表示は「消費税抜き価格」だけか、税抜き価格と消費税額の両方か表示するものとし、販売時点で税抜き価格に消費税額を上乗せする、というもの。これをカルテルにしたのは消費税制のできるだけ円滑な実施を図る政府の行政指導によるもので、この趣旨からカルテル違反者に対する罰則はとくに定められていない。

JAMMAはAM機メーカーの大部分が参加していることから、AM機の販売に際しての消費税の転嫁方法が定着すればそれで目的は達成されたことになる、としている。なおJAPEAでも「外税」方式で統一するもようだ。

購読料にも消費税

消費税は本紙の購読料などにもかかることになるが、経過措置があることから予約済み分についてはかからない（**8めん社告を参照**）。

コンシューマー
家庭用部会を新設
JAMMA総会前の緊急理事会で一時紛糾

中村雅哉会長

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、正会員五十七社、JAMMA）では二月二十八日、東京・青山の青学会館で総会直前の緊急理事会を開いて定時総会議案など確認した後、引続き第九回定時総会を開催した。

理事会では役員増員に伴う役員選出について、まず立候補届出が遅れたが四名とも受理したことが了承された。退会することになった任天堂㈱については、慰留のため中村会長から任天堂の山内溥社長に文書が出されていたが、これに対し任天堂からは「アーケードマシン業界から撤退している。当社の認識とくいちがうコンシューマー部会の設置の動きは、実に不可解」との意見を添えて退会の意志が固いことを文書で表明した。同社の退会はこの日確定した。

会費の基準となっている会員の売上高などの見直しについては、一般的な会費値上げとして検討され、値上げは困難との見解が支配的となり、これらを含んで暫定的な予算案が了承された。なお㈱トーゴの会員としての代表者変更届が了承された。㈱バンプレスト（旧コアランドテクノロジー㈱）の代表者変更については、合併・買収（M&A）によるものであり従来規程がなかったので作成することとし、同社からの説明をまって再検討することになった。

AM機の製造、販売に関わる消費税の転嫁の方式について検討、「外税」方式で統一することでカルテルを結ぶことが了承された。韓国のコピーヤー、フィルコ社に対する法的手続きについて現状報告があり、さらに進めることが確認された。

「コンシューマー部会」を設置するとの事業計画案について、これまで理事会で承認されていなかったことから、同理事会は一時紛糾した。同部会設置については「慎重にすべきだ」とする川楠俊太郎理事の意見に対し、中村会長は家庭用ゲームソフトを安定的に供給していくため必要だと対立した。「コンシューマー部会を設置して、コンシューマー商品に関する分析・検討を行なう」ことで採決、賛成七、反対三で同部会の設置を承認した。中村会長は、同部会長を兼務することが正副会長会議で了承されている、と述べている。

JAMMAの緊急理事会（上）と第9回定時総会のようす（2月28日）

社団法人化を前に
新任4役員加え再任
定款を一部変更、理事は3名増え15名に

引続き開かれた第九回定時総会には委任二十九社を含む五十三社が出席した。中村会長が冒頭挨拶し、「AM産業に対する社会の期待は大きい。消費税問題には業界あげて対応したい。風営法の対象から除かれる機種の幅を増やしていきたい。TVゲームの無断コピーには日米両協会が協力して対策を立てている。コンシューマー部会を設置して、この分野にも対応していく。社団法人化を進めており、今後とも会員のための活動を進めていきたい」と述べた。

昭和六十三年度事業報告および決算案について説明があり、承認された。また平成元年度事業計画案も同様に承認された。会費の値上げは見送ることが了承された。予算案では赤字になっているが、これは社団法人に移行するためのものだとする説明があり、異議なく承認された。事業計画、予算ともに社団法人に移行するまでの暫定的なものであり、移行後は改めて組み直すもようだ。

定款の一部変更案が承認され、理事は三名増え「十五名以内」に、副会長は一名増え「三名以内」になった。任期満了に伴う役員改選では、社団法人の設立発起人およびその役員を選任することになることから、全員留任として、残り四役員を選任することで了承され、無投票で柿原、金沢、川崎、辻本の四氏が選出された。さらに役員の振り分け、互選などを行ない、次のとおりの役員態勢となった。

会長＝中村雅哉氏（㈱ナムコ）、副会長＝中山隼雄氏（㈱セガ・エンタープライゼス）、福田哲夫氏（データイースト㈱）、専務理事＝日南香氏。

理事＝川楠俊太郎氏（㈱カワクス）、菱川文博氏（コナミ㈱）、木村雅三氏（㈱総商）、長谷川桂祐氏（㈱タイトー）、矢野徳蔵氏（㈱ホープ）、岡田和生氏（ユニバーサル販売㈱）。古川純一郎氏（㈱関西精機製作所）、辻本憲三氏（㈱カプコン）、川崎英吉氏（㈱SNK）、柿原孝氏（㈱テクモ）、金沢義秋氏（㈱ジャレコ）＝以上五名新任。

監事＝吉野正彦氏（日本娯楽機㈱）、山田數夫氏（㈱トーゴ）（山田氏は前理事で新任）。

新役員となった四名は抱負について語った（一部は代理が挨拶）。

新任4役員が立候補文書により所信表明

今回のJAMMA役員改選に際して、恒例の立候補者所信表明は、新任役員についてのみ行なわれた。これは同協会の社団法人化が日程に上っていることから、変化を避け、従来の全役員留任という方針を定めていたことによる。

新役員四名の立候補所信表明の要旨は次のとおり（順不同）。

辻本憲三氏＝余暇時代にあってAM業界の果たす役割と責任は重要となっている。二十一世紀を見すえて相応の社会的評価を得られるよう努力していきたい。

川崎英吉氏＝今日レジャーの内容、質に対する要求がますます強くなりつつある。国際的な知的所有権問題を含め、山積する諸問題の解決に当たりたい。

柿原孝氏＝AM産業が与える楽しみは意義深く、その役割と責務は「教育」と同等と言える。家庭用ソフトの普及もあり、大きく変革しようとするこの業界に対する国民的合意を得るよう努力したい。

金沢義秋氏＝風営法下の不況、転嫁困難な消費税、海外における知的所有権侵害など内外に問題が山積している。微力ながら業界の発展のため、積極的に取り組みたい。

辻本憲三氏

川崎英吉氏

柿原　孝氏

金沢義秋氏

特許・実用新案出願公告・公開
（3月3日～15日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

三月六日＝「テレビゲーム機」、ダイナックス㈱（愛知）、64－58287、62－215795。

実用新案出願公開

三月九日＝「野球ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、64－39789、62－133894。

AOU懇親会スナップ

左からホープの矢野徳蔵部長、トーゴの山田俊夫会長（AOU監事）、東横娯楽の加茂飛智男社長（神奈川県協・会長）、東横エンタープライズの相沢利幸社長

コナミグループ。（左から）米国コナミのペリグリーニ部長、スチーブ・カウフマン副社長、コナミ・ヨーロッパのビーラム部長、リチャード・ダン本部長、安藤壮副社長、コナミ工業の今井中部長、平岡賢司次長

左からセガ社の駒井徳造専務（ショー委員長）、通産省・サービス産業室の名尾良泰室長、関西カクタスの梅原靖三代表（AOU会長）

景品の共同購入による
剰余金は基金繰入れ
SC遊園第4回通常総会で理事2名増え24名に

内田　博会長

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、会員六十八社、NSA）では三月一日、新宿NSビルで第十三回理事会を開いて通常総会議案を審議した後、引続き第四回通常総会を開催、八九年一月からの新年度事業計画など定めた。

理事会ではすでに送付済みの総会資料（事業報告・決算案および事業計画・予算案）について説明があり、とくに①景品等の共同購入は前年比二割増の約三億円あり、利用者割戻金を約三百万円計上した、②剰余金約二百六十七万円を前期と同様、公益的教育事業資金のための「基金」に繰り入れる（基金累計は六百八十五万円）、③消費税の実施に伴い共同購入は売上げから手数料ベースに科目変更する、④「店舗」解釈の是正を当局に求めるための参考として会員にアンケート調査を実施する、など了承された。また役員改選については全員留任の上、副会長を一名増やし、理事も二名増やすことが承認された。

少額の資金譲渡など消費税の転嫁ができないケースについて、吉川正明副会長から説明があり、遊戯料金三十円までのものについて課税を免除できるよう検討することになった。その他、一社入会が承認された（ワールドリース㈱）。六月ごろ韓国・ロッテワールドへ海外研修を実施することが了承された。

引続き開かれた通常総会には委任十八社を含めた五十四社が出席、議題に入った（予定された警察庁・保安課の担当官は出席しなかった）。

まず昭和六十三年度事業報告案、決算案について承認した。任期満了に伴う役員改選については、副会長一名増員を内容とする定款の一部変更をまず承認。これまでの理事二十二名、監事二名の留任を承認した上、新理事として山田茂雄氏（千信遊設㈱）、古館達三氏㈱フジユーエン）を加え、理事二十四名となった。新たに副会長に加えられたのは㈱タイトーの役員で、正副会長は次のとおりとなった。

会長＝内田博氏（㈱友栄）、副会長＝山田俊夫氏（㈱トーゴ）、吉川正明氏（㈱三栄商会）、大植正道氏（㈱タイトー）。

次に平成元年度事業計画案、予算案について説明があり、承認された。韓国・ロッテワールドへの研修旅行に関して、協会から補助すべきだとの意見があり、正副会長に委ねることになった。

三十円の遊戯料にかかる消費税の扱いについて実質上免税となるよう、国税庁など当局に働きかけることが承認された。

SC遊園第4回通常総会(上)、JAPEA消費税説明会(下)のようす

JAPEA、遊園地側に
「要望書」を配布
不当なしわ寄せ防止するため

全日本遊園施設協会（事務局東京、山田三郎会長、JAPEA）では、三月十日、日本遊園地協会（NAPA）会員六十一社に対して、消費税実施に伴う「要望書」を配布した。この中でJAPEAは、遊園施設の委託運営業者が消費税実施に伴い遊園地オーナー側から不当なしわ寄せを受けることがないよう、配慮を求めている。

同協会では、一月二十六日に伊東・よねわか荘で開かれた第四十三回理事会で「消費税」問題への対応を検討、「オペレーター委員会」（若園一夫委員長）が担当して消費税説明会を開くなど計画していた。同委員会では遊園施設で利用者に消費税を転嫁するのは困難とした上で、さらに遊園地オーナー側との売上げ配分の際にオーナー側が負担すべき消費税まで営業者側が負担することが予測されるとして、検討を重ね、遊園地オーナー側への「要望書」案をまとめた。

JAPEAでは二月二十七日、大阪・農林会館で開かれた「遊園施設の運行管理者等講習会」開催に伴い、緊急理事会を開き、この「要望書」案について審議、一部手直しの上で発送することを決めたもの。発送先はNAPAの会員のほか、日本百貨店協会、日本チェーンストア協会、㈳日本ショッピングセンター協会の各会長。JAPEAではこれ以外にも会員から希望があれば発送するとしている。

「要望書」によると遊園施設の利用料金で消費税を客に転嫁するのは困難であり、その対策に苦慮しているが、さらに消費税導入に伴う下請事業者への不当なしわ寄せ禁止の行政指導もあることから、①売上げの歩合い配分率を据置くこと、②利用料金の値上げなどにより「私ども業者の消費税負担を軽減」するよう検討すること、を求めている（全役員の連名となっている）。

消費税の転嫁不可能に
強い不満示す会員の声

同協会では三月八日、大阪簡易保険総合検診センター（大阪・難波）で「消費税説明会」を開き、大阪国税局関税部調査第二部門の総括主査、柿本恭雄氏が講演し、質問に答えた。この説明会には会員ら約五十名が出席、山田会長が「下請けに対するしわ寄せがありうるが、混乱しないよう十分勉強してほしい」と挨拶した。

講師の柿本主査は消費税の仕組み、転嫁・納税の手続きについて一時間十五分説明した後、三十分間質問に答えた。あらかじめ用意された質問では、オペレーションの意味が分からないとした上で、硬貨作動式で消費税の転嫁不可能なことについては救済措置はないと答えている。売上げの歩合い配分では配分前でも配分後でも三%かけることでは同じ、とのこと。

これに対し「救済方法がないというが、ではなぜここに集まったのか意味がない」と不満を述べる会員の声もあった。なお遊園地オーナー側への「要望書」について、尾崎悦郎常務が説明、この会合を締めくくった。

北海道AMOP協総会
役員全員を再任
「消費税」問題で意見交換も

田中亀雄会長

北海道アミューズメント・オペレーター協会（事務局札幌市、田中亀雄会長、会員二十四社）では二月十七日、札幌市内の北海道会館で第四回（昭和六十三年度）通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認、また任期満了に伴う役員改選の結果、全役員を再選した。

同協会によると、同総会には十八社が出席。議案審議は田中会長を議長として進められた。

昭和六十三年度事業報告案および収支決算案、平成元年度事業計画案ならびに予算案は、いずれも原案どおり承認された。

そのうち事業計画については、会員の勉強会や相互の親睦、営業所管理者の養成などを挙げており、とくに会員相互の交流を活発化するため、会員各社の社員も含めて研修を兼ねた親睦会を、夏に実施することが承認された。

このほか田中会長から、二月二十日の「消費税セミナー」（JAMMA主催）の内容について説明があり、意見交換を行なった。総会終了後は懇親会が開かれた。

左からVIPの上田芳弘社長、タイトーの中西昭雄相談役、ナムコの真鍋正専務（AOU副会長）

左からサービスゲームス福岡の児玉輝男社長（福岡県協・会長）、峯興業の峯社長（AOU理事）、ナムコの中村繁一部長、関西カクタスの梅原靖三代表（AOU会長）

左からデータイーストの吉田穂積部長、福田哲男社長、タイトーの長谷川桂祐社長

左からSNKの井川真一部長、アイレムの笹谷実部長代理、コナミ工業の平岡賢司次長

セガ社「メガドライブ」用

ソフト供給12社から

サードパーティーを発表、6月以降順次参入

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は二月二十八日、同社家庭用TVゲーム機「メガ・ドライブ」用のゲームソフト供給に関して、十数社とライセンス契約を結び、これら〃サードパーティー〃からのソフト供給により市場拡大を図ることになったと発表した。

「メガ・ドライブ」用のソフトを開発、製造してきたのはこれまでセガ社だけだったが、六月以降順次〃サードパーティー〃の開発、製造するソフトが投入されることになる。セガ社が発表した「メガ・ドライブ」用ソフトの〃サードパーティー〃の内わけは次のとおり（セガ社による掲載順、カッコ内は開発中のゲーム名など）。

①㈱ナムコ、②㈱タイトー（ニュージーランドストーリー）、③㈱カプコン（タイガーロード）、④データイースト㈱（ドラゴン忍者）、⑤サン電子㈱（モデムベースボール、七月予定）、⑥㈱テクノソフト（スーパーサンダーフォース、六月予定）、⑦㈱アスミック（ハイドライド・スペシャル、八月予定）、⑧㈱トレコ（アトミック・ロボキッド）、⑨㈱マイクロネット（カース）、⑩日本コンピューターシステム㈱（重装機兵レイノス）、⑪シグマ商事㈱（サイオブレード・スペシャル）、⑫米国・メディアジェニック社（レッドベルト）。

以上のうちテクノソフト、アスミック、マイクロネット、日本コンピューターシステム（略称NCS）はパソコンその他家庭用ソフトメーカー。トレコはサミー工業の家庭用子会社。メディアジェニック社は米国・アクティビジョン社のこと。その他は業務用メーカーからの参入ということになる。

セガ社では昨年十月二十九日に、他社に先駆けて16ビットCPU内蔵家庭用ハード「メガ・ドライブ」を発売しており、三月二十一日発売予定の「ファンタシースターII」を含めこれまでに六作の自社製ゲームソフトを展開してきている。今回、社外のソフトメーカーに「メガ・ドライブ」用ソフトの製造を認めるに至ったのは、ナムコが「健全な競争こそが業界の健全な発展につながる」と主張したことに共感したから、と同社は説明している。

セガ社によると「数十社にのぼるソフトメーカーから（サードパーティーとしての）参入の申込みを受け、このほど十二社と合意した。サードパーティーの組織化を今後一層推進するとともに、業界全体の健全な発展に寄与したい」としており、今回の〃サードパーティー〃承認が家庭用TVゲーム分野での「業界正常化」につながることを強調している。

〃サードパーティー〃承認の具体的手続きについては明らかでないが、「メガ・ドライブ」用ゲームソフトの開発、製造に必要な情報を提供し、ライセンスを与えるという方式で各社と契約したもよう。セガ社によるとソフトのタイトル数や販売数量を制限したり、製造に条件をつけないなど「ゆるやかな契約内容」とのこと。また条件が合えばOEM供給も行なうが、各社の自社生産となるもようだ。

「メガ・ドライブ」用ソフトの〃サードパーティー〃は、セガ社によると年内に二十社にも増えるとのこと。しかし当初発表の十四社から三月中旬現在ですでに二社離れており、これらの事実を含めて今後の展開が注目されている。

兵庫AMOP・第4回定時総会

違法営業追放へ

役員改選では新任3名加え全員再任

兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局神戸市、河合久雄会長、会員五十六社）では二月二十二日、神戸市内のサンパルビルで第四回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認、また任期満了に伴う役員改選では全役員を留任とした上で、理事を三名増員し選任した。

同総会には委任状十二社を含む三十八社が出席。尾上道郎理事の司会で進められ、冒頭挨拶に立った河合会長は「日本経済全般は、内需拡大という追い風もあって好景気を続けているが、AM業界にはそのような追い風は吹いてこない上、消費税という大問題が立ちはだかっている。オペレーター段階で転嫁が非常に困難な消費税三%分を、どこで吸収するかが大きな課題となり厳しい環境になってくる。これは余暇増大の傾向を利用して企業努力を重ね、業績を上げていくことしか、現在では克服の道はない。ともかく今は足元を固めていく時期だと思うので、焦らずに一歩一歩着実に前進していきたい」と述べた。

来ひんとして出席した県警保安部防犯課の上脇義生警部補は、賭博の問題と風営対象外の機種などについて語った。同氏は「県下の風俗営業店は最近、悪いことをする店や小さな所が続々とつぶれており、ゲーム場も減っている」とし、八号営業店は今年一月末現在で、昨年一月末と比べると専業店は二十九軒減って百六十七軒、兼業店は百八軒も減って六百九十九軒となり、合わせて百三十七軒減少して八百六十六軒となっていると説明。

この大幅減の原因について同氏は「過剰気味から淘汰されていること、賭博の検挙を進めたこと、この二つの流れの相乗効果によるものと思う。賭博については昨年一年間で三十八軒を検挙した。賭博に使われる遊技機は〃エイトライン〃〃ポーカー〃〃麻雀〃とほぼこの三種類に限られている。またキーアップや五百円シューター付きが増えている。シューターは原則的に百円までの硬貨用しか認めていないし、これは許可段階でも厳しくチェックしており、今後これらの機構を備えた機械を押収した場合は、そのメーカーも追及していく」と語った。

また「筐体のないドライブゲーム機など」を風営対象外の扱いとするという警察庁からの通達（本紙第349号参照）について、同氏は「近いうちに具体的な取扱いの変更点は連絡をする。これは賭博などに使われていない機種は、細かい所まで規制をしなくてもよいという本庁の解釈で、時代の流れは健全な営業店がもうかるような方向に進んでいる」と述べた。

続いて㈶県青少年本部（旧県民会議）の中村恒明課長は、青少年健全育成について同本部の活動を説明し、ゲーム場に対しては「次代を担う子どもたちのために、ゲーム場での娯楽を通じて豊かな人づくりに協力願いたい。そのためにも子どもに声をかけ、さまざまな注意を与えてほしい」と望んだ。

この後、河合会長が議長となって議案審議に入った。

第四期（昭和六十三年十一月末日までの一年間）事業報告案および収支決算案、第五期（平成元年十一月末日までの一年間）事業計画案ならびに収支予算案が、それぞれ議長から説明され、いずれも原案どおり承認された。そのうち事業計画については、①経営環境改善のための諸活動＝賭博営業撲滅、県警や行政への陳情など、②AM事業の評価改善のための広報活動、③組織の充実、拡大――の三点を重点テーマに掲げている。

役員改選では全役員を留任とし、理事を三名増員することになり選任した。新任理事は次のとおり。富永秀嗣氏（㈱アスカ）、西永嘉孝氏（㈱日輝商会）、森武司氏（㈱サービスゲームスジャパン）。

このほか「大阪AMショー」開催について、今西徹氏（㈱アイレム）から説明があった。また出席したメーカー（五社）から、それぞれ新製品の動向について説明がなされた。総会終了後は懇親会が開かれた。

写真は兵庫AMOP協第4回総会にて、右上は河合会長、左上は県警・防犯課の上脇警部補、右は青少年本部の中村課長

左からセタの富士本淳社長、SNKの川崎英吉社長、VIPの上田芳弘社長、ビスコの秋山哲夫社長

左から関西精機製作所の上田勲課長、友栄の内田博社長（AOU理事）、後楽園ロコモティヴの林有厚社長、小関捷吾常務、関西精機製作所の古川純一郎専務

左からトーゴの山田數夫社長、コナミ工業の菱川文博社長、今井中部長、トーゴの山田俊一取締役

AOUエキスポ89に伴う

初日夜の懇親会

通産・名尾室長が励ましの挨拶

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）では、AOUエキスポの開催に伴い、同ショー初日の三月一日、東京・新宿の東京ヒルトンインターナショナルで懇親会を盛大に開いた。

同懇親会はこれまで同様、同ショーの各出展社から一名ずつ無料招待し、このほかはパーティー券（一枚一万二千円）方式で行なわれたもの。参加者数は毎回増えてきているが、今回はとくに多くなり八百四十人（前回七百六十人）が参加した。

冒頭、主催者側を代表して同懇親会の企画、運営を行なったAOUショー委員会の駒井徳造委員長は「このショーは当業界に定着したものと思う。今回は一般入場者を断った形にしたが、ビジネスにつながる入場者が多くなり、私どもも喜んでいる」と挨拶し、また消費税に触れて「当業界では転嫁がまったくできないので、最低三%以上の増収を図るしか手がないが、経営を圧迫することは事実なので対応策を積極的に考えなければならない」と語った。

来ひんとして通産省産業政策局サービス産業室の名尾良泰室長は「人生八十年時代を迎え余暇の重要性が増してくる中で、余暇関連産業には余暇あるいはライフスタイルのあり方を提案できるような方向性が求められる」と述べた。

またJAPEAの山田俊夫副会長は「幅広い層に楽しさを提供するため努力したい。また消費税に対しては業界一丸となって最善の方法を考えたい」と語った。

この後シグマ商事の真鍋勝紀社長が乾杯の音頭をとり、OAOの山本英二副会長が中締め、AOUの真鍋正副会長が閉会の挨拶を行なった。

AOUエキスポ89の懇親会にて、上の写真は駒井ショー委員長、右上は通産省の名尾室長、右はJAPEAの山田俊夫副会長

茨城AMOP協総会

梶会長が〃続投〃

会員増強など今年の目標に

茨城県アミューズメント・オペレーター協会（事務局日立市、梶格康会長、会員二十社）では二月二十五日、水戸市内の三の丸ホテルで第五回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案事業報告および計画案を承認した。

梶　格康会長

同総会には委任状十社を含む十九社が出席した。

冒頭、挨拶に立った梶会長は「新風営法施行後、先行き不透明の感じがなお続いているが、これまでなんとか乗り越えてきた。この調子で努力していけば、今は横ばい状態でも先行きは明るくなるのではないか。一方、当協会の組織率を高めるため、会員増強に努めてきたが、いまひとつ成果が上がっていないので、新年度はさらに強力に進めなければならない」と語った。

来ひんとしてAOUの森武美常務理事が挨拶し、AOUの活動状況を説明した。

昭和六十三年度事業報告案および収支決算案、平成元年度事業計画案ならびに予算案は、いずれも原案どおり承認された。そのうち事業計画については、組織率の向上を中心に協会PR活動、親睦会を兼ねた情報交換会などの開催、となっている。

なお現役員の任期については、昨年に大野前会長辞任に伴う改選を行ない、それ以後二年間ということで了承されていたが、同総会で梶会長は「体の具合が思わしくないので、辞任あるいは会長代行になることを認めてほしい」と申し出た。しかし出席者全員の要望もあり、体の具合が良くない時は各理事が協力するということで、梶会長はあと一年の任期を務めることになった。

総会終了後は、昼食会を兼ねて消費税問題などに関して、なごやかに情報交換を行なった。

上の写真は茨城AMOP協第5回通常総会（2月25日）のようす

岩手AMOP協総会

連合会加入確認

広域OPの会費は値上げに

岩手県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局紫波郡、佐藤義雄会長、会員十二社）では三月八日、盛岡市郊外の繋温泉「愛真館」で昭和六十三年度通常総会を開き、AOUに加入することを確認した。また事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認した。

同協会では昨年七月の臨時総会で組織を再編しており、今回は新態勢で再出発して以後、初の総会となる。

同総会には九社が出席。昭和六十三年度事業報告案および決算案、平成元年度事業計画案ならびに予算案は、いずれも原案どおり承認された。活動計画については、専業店の入会促進、兼業店に対する扱い方の検討などを挙げている。

AOUへの加入については、これまで組織の基盤が固まっていなかったため保留とされてきたが、組織を再編したことにより同総会で再検討することになったもの。検討の結果、とりあえずAOUに加入する方向で進めることを確認（加盟の時期は未定）。これに伴い、現会員数と年会費一律一万円ではAOUへの会費が払えないため、会費の値上げを検討し、広域オペレーターのみ年会費を二万円とすることに決定した。

このほか消費税に関して意見交換を行なった。総会終了後は懇親会が開かれた。

徳島健娯協通常総会

新任理事に2名

OP間の過当競争防止重点

徳島県健全娯楽業協会（事務局徳島市、武市哲夫会長、会員十三社）では二月十五日、徳島市内の「エーゲ海」で第五回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認、また役員改選を行ない武市会長を再選した。

武市哲夫会長

同総会には十二社が出席。武市会長の挨拶の後議事に入り、昭和六十三年度事業報告案および収支決算案、平成元年度予算案ならびに事業計画案が、いずれも原案どおり承認された。そのうち事業計画については、とくにオペレーター同士の不当な競争を防止する活動を行なうことを重点テーマとしている。

役員改選は任期満了に伴うもので、改選の結果、武市会長と副会長二名は再選、理事二名が新任となった。新任理事は次のとおり。多田義久氏（多田商会）、大貝政徳氏（富屋商事㈲）。

このほか消費税の問題、大喪の礼の休業などについて、意見を交換した。

左からテクモの長田庸照部長、ナムコの鈴木清彦課長、真鍋正専務（AOU副会長）、シグマの熊谷征太郎常務

左からジャレコの金沢義秋社長、タイトーの中西昭雄相談役、カプコンの辻本憲三社長

左から東京マルサンの田所武社長、オーケー興産の八尾嘉宥社長

左からホープの矢野徳蔵部長、タイトーの大植正道専務、シグマの真鍋勝紀社長

大阪AMOP協が主催し
消費税の説明会
講師招き、会員40人参加

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪、梅原靖三会長、ＯＡＯ）では三月八日、大阪・森の宮の青少年会館で「消費税実施に伴う説明会」を開き、ＯＡＯ会員約四十人が参加した。

冒頭、挨拶に立った梅原会長は「われわれとしては硬貨作動式のＡＭ機のオペレーションにおいて消費税の転嫁ができないことから、大蔵省を通じてあくまで反対の陳情をしてきたが、四月一日施行となってしまった。施行後知らなかったために困ることのないよう、この説明会を開いた」と述べた。

次にＯＡＯの高嶋由之組織委員長が「消費税対策には苦慮しているが、勉強と努力次第では今後の対応策も見出せるのではないかと思っている」と述べた。

この後、講師として招かれた税理・会計士の下村邦行氏が、消費税の基本的内容のあらましについて約五十分間説明し、質疑応答が行なわれた。

質問は喫茶店などで歩率で設置営業している場合の課税についてのものが多く出され、下村講師は「両者間の話合いの内容で異なるので、なるべく契約書を交しておいたほうがよい」とし、その契約書作成のアドバイスも行なった。

ＯＡＯ「消費税実施に伴う説明会」（3月8日）にて

ビクター音産から
ナムコの音楽集
音声入りアレンジ版も収録

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）の業務用TVゲーム機のゲームミュージックをまとめたアルバム「ナムコ・ビデオゲームグラフィティ・VOL４」が、ビクター音楽産業㈱から三月八日発売となった。

同アルバムの収録曲は「ベラボーマン」、「パックマニア」、「ファイナルラップ」、「クエスタ」、「ドラゴンスピリット」で、いずれもオリジナル版（ナムコグランドオーケストラ演奏）。うち二曲はアレンジバージョンも加えており、とくに「ベラボーマン」はゲームで入る音声以外に敵キャラクターの話し声も入っている。LP、CT各二千円、CD三千円。

「ナムコ・ゲームグラフィティ・VOL４」

ロイヤルマックスビル2に
岡本製作所移転
旧明昌ビルの隣りの自社ビル

㈱岡本製作所（本社大阪、岡本典之社長）では三月八日付で本社事務所を移転した。これは同社が所有する賃貸ビル、ロイヤルマックスビルにあった事務所を、このほど完成したふたつめの同社の賃貸ビル「ロイヤルマックスビル・２」に引っ越したもの。旧明昌ビルに隣接している。

㈱岡本製作所＝大阪市福島区海老江七丁目十九番九号、ロイヤルマックスビル・２、☎四五一―六一五六。

セガ社の「アンパンマン」玩具
シリーズ化図る
7種類以上となり充実

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、一月下旬から二月にかけて玩具「アンパンマン　ワン・ツー・ダンス」とバッジ「アンパンマン　それいけバッジ」を発売した。

同社では幼児に人気のテレビアニメ「アンパンマン」採用のキャラクター商品を、昨年十一月からシリーズ化して順次発売している。

「ワン・ツー・ダンス」は音センサーを内蔵し、音楽や手拍子などに反応して手や足が動くダンシング人形。高さ約三十五㌢。単三電池四本使用。二月五日発売で価格は六千八百円。「それいけバッジ」は六種類あり、足の裏にマグネットが付いたもの。高さ六㌢。一月二十九日発売で価格は一個二百八十円。

続いて三月十八日、音声入りの「パズルでおしゃべりアンパンマン」「おしゃべりバイキンマン」など三種を発売、同シリーズ充実を図っている。

事務所移転

昭和遊園㈱＝東京都立川市上砂町五丁目十五の一の四一三、☎（〇四二五）三四―一八八一、小島幸也社長。

㈱セガ・エンタープライゼス・浜松営業所＝浜松市向宿町三―二三の一、☎（〇五三四）六二―七九九八、丹野成仁所長。

㈱ジャレコ・大阪支店（旧・大阪営業所）＝大阪府吹田市垂水町三の十八の三十三、☎三八五―五一〇〇、下條磨登夫支店長。

営業所開設

昭和遊園㈱・狛江営業所＝東京都狛江市岩戸南二の一の十、キタミハイツ、☎四三〇―四九四一。

パサデナインターナショナル㈱・新大阪支店＝大阪市淀川区宮原一丁目十六の二十八、パルムハウス新大阪、☎三九七―〇九八七、前田康博支店長。

ヒューマックスグループが移転

新宿・歌舞伎町を拠点とする複合レジャー企業のヒューマックスグループ（林瑞祥会長）では、かねてより建設中の「ヒューマックスグループ・オフィスビル」がこのほど完成、グループ関連十二社が同ビルに移転した。新ビルでの業務開始は三月二十七日。関連分は次のとおり。

㈱ヒューマックス＝東京都新宿区富久町十三番十九号、☎三五一―一一三一。ジョイパックレジャー㈱＝同、☎三五一―二四二一。ジョイパックアミューズメント㈱＝同、☎三五一―二四三一。

論潮
消費税廃止を

日本の国民にとってなじみの薄い大型間接税である「消費税」がいよいよ四月一日から実施されることになり、当惑、不満、怒りが一層強まっている。国民のあらゆる経済活動に消費税が関わってくることから、これまでと違ってあらゆる支払いの場面で、単に税金を支払うだけでなく、その手間に苛立つことが十分予想される。

それでも日本の国民は従順だから怒りを表わそうとはしないだろう、と政府自民党は考えているのだろうか。今年夏の参議院選挙で少し議席を減らしても、消費税が定着すれば来年の衆議院選挙で再び安定するに違いない、という予測もある。のどもと過ぎれば熱さ忘れる、ということを期待しているらしいのである。政府自民党にしてみれば、先の国会で税制改革について議論は尽したことになるが、国民の大多数にしてみれば支払った消費税が納税されないなどの抜け穴があるとか、出産費用まで課税されるのに、トヨタ自動車などは三千億円の物品税を納める必要がなくなるだけでなく、輸出分の引戻しがあるため五百億円もの還付金があるとか、およそ不合理、不公平な税であるとの意見が強い。自民税調が行なう党内の〝ガス抜き〟でも解消されず、また自民党の多数で押し切る国会審議でも解決しない。

要するに自民党の絶対多数を許した国民にこの責任があるのだ。今後、政府自民党は消費税制の手直しに着手することになるだろうが、もちろんそれは一層大型間接税を国民の間に定着させ、ゆるぎないものにするためである。従って、早期に消費税制を廃止させようと願うならば、自民党の議席を大幅に減らす以外にない。

ＡＭ機のオペレーターにとって消費税は一種の取引税として経営を圧迫することになるが、儲かっているうちはいいと思うかも知れない。しかし消費税が定着すれば、数年後には税率は三％ではなく、十％になっているかも分からないのだ。

ＡＯＵエキスポ89の会場にて（左から）ユニバーサル販売の鈴木満課長、英国エレクトロコイン社のジョン・スタジーデス社長、ユニバーサル販売の別所直鋼部長、岡田和生社長

左からタイトーの田辺勝彦常務、ナムコの高木慶治常務、ジャレコの金沢義秋社長

左から米国ロムスター社のルネ・ロペス副社長、タイトーの中西昭雄相談役、関西カクタスの梅原靖三代表（ＡＯＵ会長）、米国タイトー・アメリカ社のジョー・ディロン社長

AOU89アミューズメントエキスポ 出展内容

AOU1989アミューズメント・エキスポの展示内容を、以下に掲載しました。掲載は出品機を①TVゲーム機その他のアーケード機（プライズマシンを含む）、②乗物機、③メダルゲーム機、④パーツ類その他――の順に分類し、それぞれの分類ごとに出展社を五十音順に配列しています。各社の製品動向とその展開を知る上での一助となれば幸いです。

（編集部）

TV機はレベル向上望まれる新開発方向

アーケードゲーム機の分野では、やはりTVゲーム機（新作約三十機種）が中心となった。今回はとくに新技術は見当たらなかったが、3D画面やリアルなコンピューターグラフィックスなどにより、全体的に画像の鮮明度と美しさが一段と向上したことを示した。ゲーム内容はシューティングものが主流だが、一方で格闘アクションものが増えていることを示した。

なおTV麻雀はメダル機以外での出品はなかった。

このほかフリッパーやスポーツ性のあるゲーム機、そして多くのプライズマシンが出品された。

アイレムは、TVゲーム機の新作「レジェンド オブヒーロー・トンマ」を発表した。これはジャンプ中にいろいろなアクションを駆使できることが特徴のコミカルタッチのゲームで、四月中旬発売予定。同社では今後、同ゲーム機基板をマザーボードとする新作を開発していく、としている。

また昨年AMショーで参考出品したプライズマシン「あみだくん」を、完成品として披露。これはLED表示によるアミダくじゲーム。

エイブルコーポレーションはメーカー各社の製品を紹介した。そのうちアーケードゲーム機では、コミカルなヘビ使いをテーマとしたプライズマシンの新作「ハローすねーくん」（バンプレスト製）を中心に、振動するスプーンで景品をすくい取る「すくいんぼー」（トーワジャパン製）のほか、TVゲーム機「ターボアウトラン」（セガ社製）、「カプコンボウリング」（カプコン製）などを展示した。

上の写真は2人同時プレイのTVガンゲーム機を披露したSNKの小間

コミカルTV機を披露したアイレム（上）とTV機二種を参考出品したコナミ（右）

エス・エヌ・ケイは、アップライト型の二人用TVガンゲーム機で敵の軍隊を撃破していくという迫力ある内容の「メカナイズド・アタック」、複葉機が古代恐竜の群れを撃破していくヨコスクロール画面の「原始島」、同社ループレバー採用の戦闘アクションゲーム機「怒・III」の新作三機種を披露した。

またサッカーのゴールシュートを採用し、人形の選手を動かしてボールに見立てた景品カプセルをシュートする「ストライカー」（パサデナインターナショナル製）や、パチンコ機をプライズマシンに改造した「タイムアタック」（同）なども出品した。

カプコンは、アーケードゲーム機ではTVゲーム機とプライズマシンの新作をそれぞれ数機種披露した。

TVゲーム機では人気漫画や映画のキャラクターを採用した新作を中心に披露。同社"CPシステム"第三弾「ストライダー飛竜」、"三国志"をテーマとした同第四弾「天地を喰らう」、ファンタジーアクションの同第五弾「ウィロー」。同システム以外の基板で、ジャンプを駆使するカーアクション「マッド・ギア」、投手と打者が数字

消費税実施に伴うお知らせ

平素は小紙「ゲームマシン」をご愛読賜りまことにありがとうございます。

さて、すでにご高承のとおり、昨年12月30日に公約違反の消費税が公布・施行され、本年4月1日から適用されることになりました。つきましては、私どもの意に反して、本紙の購読料にも3％の消費税を負担していただくことになりました。

企業努力で消費税分を吸収し従来どおり据え置くことも検討いたしましたが、消費税実施に伴う郵便料金等諸経費の値上がりも考えあわせると、今後とも「ゲームマシン」紙を円滑に発行していくためには無理があり、遺憾ながら消費税分として280円加算し購読料を9,880円とさせていただきます。

なお、経過措置により3月31日までに郵便局窓口でお支払いいただく購読料は従来どおり9,600円となり、4月1日以降は消費税分を加えて9,880円にてお手続き下さいますようお願い申し上げます（郵便振替手数料は値上がり分を含め、従来どおり小社負担とさせていただきます）。4月1日以降の郵便振替用紙については、お手数ながら、金額を訂正（9,600→9,880）してご利用下さいますようお願い申し上げます。

アミューズメント通信社

カードをめくり、数字が大きいほうのカードに書かれた結果（ヒットや内野フライなど）に応じて野球ゲームを進めていく「ドカベン」（参考出品）。

プライズマシンでは「カプコンボウリング」、「カプコン座名人会」の各ミニアップタイプ、「突撃戦車之助」、クレーン機「キディキャッチ・ミニ」、パチンコ機「ドラゴンフィーバーIII」などを展示した。

カワクスは、TVゲーム機ではアイレム「レジェンドオブヒーロー・トンマ」、データイースト「ファイティングファンタジー」、セガ社「ターボアウトラン」、プライズマシンは二層式で景品を取る四人用「ジャンボツイン」を出品した。

コナミは二機種のTVゲーム機を参考出品した。米国大リーガーの野球を採用し、選手の動きが滑らかでゲーム展開をいろいろなアングルから映し出すリアルなグラフィック画像採用の「メインスタジアム」。同社によると同ゲームは「内容を日本向けに改良する予定で発売は未定」としている。

もう一機種は、拡大と縮小、回転機能を採用した戦闘機による空中戦争ゲーム機「急降下爆撃隊」。以上二機種とも未完成での出品だが、同社製品では新しい試みを盛り込んだものとして注目された。

こまや製作所は三機種の新作を発表。そのうち一機種がプライズマシンで（あとはメダルゲーム機）、一回に三個のボールをパチンコ式に弾き、迷路状盤面（通路の途中が開閉）を落ちて、三つのボールがそれぞれ異なる宝の場所に入れば景品が払い出されるという「ラビリンス」。

サン電子は同社「上海」をバージョンアップした「上海II」、ヨコスクロール画面でコマンダーが四種の武器を使って敵戦士と戦う「ベイルート」を披露。なお後者は四月中にセガ社から発売となる。またすでにセガ社から発売されている「タフターフ」も出品した。

三和電子ではパーツ類とともに、コースを透明ドームで覆った硬貨作動式の二人用スロットレーシングゲーム機「ターボドライブ」（スペイン製）も出品した。

多彩な機種を出品したセガ社（上）とカプコン（右）の小間のようす

ジャレコはアーケードゲーム機として、メカドラゴンがメカ軍団を撃破していくヨコスクロールのTV宇宙戦争ゲーム機で同社"メガシステム1"第五弾となる「天聖龍」を中心に出展。腕相撲機「アームチャンプス」も展示。なお「破兆」は出品されなかった。

TV機は1機種に絞って出展したジャレコの小間にて

セガ・エンタープライゼスは、敵基地内に侵入し要所に爆弾を仕掛けていくというメイズアクションゲームで、同社"システム24"第四弾「クラックダウン」、同社家庭用TVゲーム"メガ・ドライブ"をアップライト型に組込み、ソフトを選択してプレイする「メガ6」（ソフト六種）と、その海外向け「メガ8」（ソフト八種）を披露したほか、TVゲーム機「ターボアウトラン」、「レッスルウォー」、「ラストサバイバー」も出品。

またランダムに起き上がる三つのターゲットを反射的にパンチを当てていく「ビッグタイトル」（トーゴ製）を紹介。同機はセガ社が総発売元となっている。このほか「チャンピオンシップ・バス

写真は上からDBのカワクス、子ども用機械中心のこまや製作所、TV機新作二機種を披露したサン電子、右はプライズ機がメインのエイブルコーポレーション

上の写真はTVゲーム機やプライズマシン、乗物機などを出品したナムコの小間、右の写真は他社製新TVゲーム機を紹介したローラートロンの小間

ほか、「ホップポップ悟空」、「忍者とび丸」、「コロンコタマゴ」、また二人用クレーン機「ティンクルティンクル」などを展示した。

太陽自動機はメダルゲーム機が中心となったが、一機種のみ「ぴょんぴょん」のプライズマシンタイプを新作として出品。

データイーストは、一対一で怪物と戦うという内容の同社〝マザーシステム〟第五弾「ファイティング・ファンタジー」、同社〝ピンボール〟シリーズ第四弾「タイムマシン」をそれぞれ披露した。また同第三弾「トルピード・アレー」も展示。

テクモはTVゲーム機から乗物機まで幅広く出品したが、そのうちTVゲーム機については、昨年AMショーで参考出品し今回完成品として披露したアップライト型のTVフリッパーゲーム機で、プレイフィールドとバックガラス部分にそれぞれTVモニターを使用し、プランジャーでボールを弾き両サイドのボタンでフリッパーを動かすという「スーパー・ピンボールアクション」（発売未定）、忍者アクションゲーム「忍者龍剣伝」の二機種。

プライズマシンは、吹き上げる空気圧に乗って宙に浮くボールを、打者人形がバットで打ち、前方のヒットやアウトなどの穴に入れて野球ゲームを進めるという新作「ミスターバットマン」、LED表示による野球ゲーム機「トップバッター」、TVルーレットによる「わくわくグリュックランド」と「フレンチカンカン」、ミニクレーン機「ファンシーランド」など。

トーゴは、モグラ叩きのパンチングマシン版「ビッグタイトル」（セガ社から発売）を出品した。

ナムコは多彩な展開をした中で、TVゲーム機では通信機能を採用したミディ型キャビネットによる「ダートフォックス」を参考出品。これは四台まで連結し、四人同時プレイでカーレースを行なうもので、ハンドルとアクセル操作により雪道やオフロードなど五ステージを走破。回転機能も採用し、逆走もできる。また同社〝システムII〟第五弾となるもので、老婆から魔法を授かり、ドルを集めてアイテムを買いながら悪魔たちを倒していくという二人同時プレイのロールプレイングゲーム「ワルキューレの伝説」、〝システムI〟第十五弾で壮大な宇宙戦争をタテスクロール画面で展開する「ブラスト・オフ」のほか、F1レースを内容としたコックピット型体感ゲーム機「ウイニングラン」、〝システムI〟第十四弾「ロンパーズ」も展示。

AOUエキスポで話題

その他アーケードゲーム機は「ワニワニパニック」、「テンカウント」。プライズマシンでは、ラッコが回転したり音声や効果音が出る中、電光点滅ルーレットにより景品を払い出す新製品「ラッコちゃんのおやつだーいすき」、「カプセルゴルフ」などを紹介した。

米国**ポッパショット**（POP-A-SHOT）社は、バスケットボールを前方のゴールネットにシュートする硬貨作動式「ポッパショット」を紹介。同機はスチール製フレーム使用で耐久力があるのを特徴としており、サイズが大きい〝スタンダード〟と小さい〝ジュニア〟と二つのモデルがある。ゲームはタイマー制。同社では米国バスケットボール・リーグのマークを同機に使用するライセンスを得ており、同機による全米大会を開催するなどの実績があり、今回、日本での代理店を求めるために出展した。

ローラートロンは、TVゲーム機では格闘アクションを内容とした「ダブルドラゴンII」（テクノスジャパン製）、アイテムを取ると有利な展開ができるようになったゴ

ウィロー（カプコン）

原始島（SNK）

ワルキューレの伝説（ナムコ）

ベイルート（サン電子）

通信機能により4人まで（4台連結）同時プレイ可能なダートフォックス（ナムコ）。左は同社小間にて

姫四季舞（ハイソフト／ローラートロン）

ドカベン（カプコン）

スーパー・ピンボールアクション（テクモ）

ケットボール」（米国グレイハウンド社製）、クレーン機「UFOキャッチャーDX」を展示。

なお同社小間でも、表示価格について消費税を含んでいないことを明示。

タイトーは、アーケードゲーム機を豊富に出品した。

TVゲーム機では液晶シャッター方式による立体画像を採用し、操縦桿と二つの発射ボタンを駆使し遠方から迫ってくる敵メカ人間や戦車などを撃破していく「エンフォース」（コックピット型とアップライト型）、「ラスタンサーガ」を二人同時プレイ可能などバージョンアップした「ラスタンサーガII」、空中戦を内容とした「ファイティング・ホーク」、素手での殴り合いがテーマの「目撃」（セタ開発）、体感タイプの「チェイスHQ」、「オペレーション・サンダーボルト」の二人用アップライト型と一人用のSC向けミニアップ型、そして五十インチプロジェクター採用のもの。同社では「この大型プロジェクターは、当社独自の開発による特製スクリーンを採用しており、従来のプロジェクター方式とは異なる鮮明画像を実現。これはソフト交換もでき、新ゲームを組込んで五、六月から受注生産を行なう。価格は四百万円弱になる予定」としている。

フリッパーは、トラックの走行をテーマとした「トラックストップ」（米国バリー社製）、ポーカーがテーマの「ジョーカーズ」（米国ウィリアムズ社製）、カーニバルの射的がテーマの「ホットショット」（米国プリミア社製）の三機種で、いずれも現在サンプル出荷をしている。

プライズマシンは、虫歯を退治していくという内容でルーレット採用の「ムシンバ」を発表した

上は子ども用機械を多く出品したテクモ、下はデータイーストの小間にて

TVゲーム機からカラオケまで多彩な出品内容となったタイトーの小間のようす

のTVゲーム機

本紙「話題のマシン」で紹介したものは、ここでは割愛しました。

エンフォース（タイトー）

急降下爆撃隊（コナミ）

目撃（セタ／タイトー）

メカナイズド・アタック（SNK）

メインスタジアム（コナミ）

トンマ（アイレム）

タイトーは特製スクリーン採用50インチプロジェクターによるTVゲーム披露

上の写真はバスケットボールゲーム機を紹介した米国ポッパショット社の小間にて。左の写真は新プライズゲーム機を披露した友栄の小間

ルフゲーム機「スーパークラウンズゴルフ」(大平技研工業製)、山積みされた花札から同じ絵柄の札を順に取っていき、花札の役を作るというゲーム「姫四季舞」(ハイソフト開発)を披露した。

春休み向けに新乗物
音声、遊び付き主流

今回の同ショーでは従来に比べ乗物機メーカーの出展が減っており、乗物機の出品数も少なくなったが、テクモの新規参入、アクトの初出展などがひとつの話題となった。

乗物機分野は、各社とも春シーズンに向けての展開をアピールしており、新製品では音声付きと遊びの要素を加えたものが主流となってきていることが特徴。

アクトは、レール走行式乗物機の新作として、ダックスフントが頭や手足を動かし、コミカルにはい回るようすをデザインしたセンターレール集電方式の「ダックスくんの探偵クラブ」、材木を運ぶ汽車をデザインし、汽関車に二匹の犬の機関士を配した四百五十ミリゲージ「ポコのマジカルトレイン」の二機種を披露。

このほかレール走行式では「ハイホーくまさん冒険号」、「ノッポくんの冒険号」、またデコレーション用のキャラクター人形やキノコ、イス「カプリン」などを展示した。

カワクスは"クマ"タイプに次ぐ第二弾で、ゾウを相手にシーソーをする「しいそうらんど」を出品した。

タイガー娯楽は特殊自転車二種を紹介した。昔の消防車を復元し、ハンドルを上下に動かして前進させる「消防自転車」と、二人乗りで一人だけが運転する「ペアサイクル」。いずれも四輪車。

テクモは同社初の定置型乗物機「スペースシャトル」を参考出品。同機は前後にピッチングしながら少し上下動をするもので、音声、メロディー、ランプ点灯ボタンなどが付いており四人乗り。

トーゴは新製品三機種を披露した。定置型乗物機では、戦闘ロボットの中に二人が乗ってローリングと前後進を楽しみながら、内部のマイクやハンドル、スイッチ類などで遊べる「カノンロボ」、ヘリコプターに乗り、TV画面で東京上空から映したビデオ映像を見ながら、ボタンで飛行コースを選択できる二人乗りの「エアーシップ」(昨年AMショーで参考出品して以後改良を加え、デザインも少し変えて完成品として紹介)。また「こんなこいるかな号」や「くるくるモーちゃん」なども展示した。

レール走行式乗物機は「ワイルドトレイン」を発表。同機はカラフルな二人乗り汽関車が、全長九㍍のコースを走行するものだが、クルリと回転する半円部分、登坂や降下部分が設けられ、同社では「幼児向けのミニコースターというイメージで設計したもの」としている。

ナムコは、移動式ファーストフード店をイメージした定置型乗物機「ばーがーしょっぷ」を披露。売り子の声、ハンバーガー二百円やポテト百五十円などのランプが点灯するレジボタン、マイクなどが付いており、店でのやりとりの遊びができる。四人乗り。

日邦産業は同社バッテリーカーの"ミニ・ポーター"シリーズ「ル・マン」、「ニューパル」、「オフロード」、「ナナハン」のほか、動物のエサ自販機「アニマルベンダー」を展示。

ホープは、定置型乗物機では戦艦をデザインし、潜望鏡や機関銃、前部分を上昇させるレバーなど多彩な遊びを備えた三人乗りの「バトルシップ」、オフロードカーをモデルにした二人乗り「スーパーバギー・ウルフ」、定置回転式ではヘリコプターとジェット機がビルの周りを回る「スーパー

(18めんへ続く)

上の写真は乗物機とゲームを出品したトーゴ、左はレール式中心のアクト、左下は中型乗物を展示した真砂工業の各小間

上の写真は開発意欲を示したホープ、左はバッテリーカー中心の日邦産業の小間にて

小売店への訴訟禁止

NESソフト訴訟で米国任天堂に裁判所命令

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）のNES（ニンテンドー・エンターテイメント・システム）用ゲームカートリッジの生産をめぐる、米国アタリゲームズ／テンゲン両社（各本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）と任天堂との訴訟は、サンフランシスコの連邦地裁で手続きが次第に進められているが、三月三日この事件を担当しているファーン・スミス判事（女性）はNESソフトの小売店に対して訴訟してはならないとする予備的禁止命令を出した。また集中審理の行なわれるトライアル（法廷審理）をとりあえず十一月十四日と定めた。

今回出された予備的禁止命令は、米国任天堂および任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は、テンゲン社が製造したNES用ソフトを扱う玩具店などの小売店に対して特許侵害訴訟を、この訴訟が正式に解決するまでは起こしてはならない、というもので、同様の禁止命令がアタリゲームズ社にも出されている。

これはアタリゲームズ社側が二月十五日付で行なった一連の追提訴のひとつが裁判所に認められたもの。同社では、全米最大の玩具店チェーンのトイズ・アール・アスを含めた玩具店など小売店に対し、米国任天堂が手紙を送り、テンゲン社製のNES用ソフトを売り場からすぐさま撤去するよう求め、撤去しなければ特許などを侵害したとして訴えられることになると警告している――と指摘、小売店への訴訟の禁止を求めていた。

同社の中島社長は「任天堂側は法廷でよりもむしろ小売店の売り場で闘おうとしているが、今回の命令は中立的立場の小売業者を訴訟から外し、争いを適切な場に置くことになる。任天堂側による脅し作戦は小売業者の間に不安と混乱を生じさせたが、今回の決定は私たちが求めてきた公正かつ開かれた市場を作り出す第一歩となる」と述べており、今回の決定をひとつの成果としてとらえている。

一方、米国任天堂は今回の決定により、アタリゲームズ社側との訴訟が決着するまで、テンゲン社製のNES用ソフトを扱う小売店を訴えるつもりはないとし、しかし、「任天堂側の勝訴として解決した段階で、これらの小売店に対し損害賠償を求める訴えを起こす方針である」としている。

同社のハワード・リンカーン上級副社長は、「当社の特許は有効であり実施力があるとの思いはますます強く、その全面的な権利実施を進めるつもりだ」と語っている。

テンゲン社製のNES用ソフトは昨年十二月に発売されたが、米国任天堂はNES用ソフトを扱う販売代理人（レップ）に対しテンゲン社製品を扱わないよう求め、その結果米国の小売店からテンゲン社製品は撤去、返品されるに及んでいた。

米国任天堂はNES市場の発展、拡大に関してこれまで模索しながら確立してきており、乱作、乱売による市場の崩壊という八二―八四年の旧アタリ社の失敗を繰り返さないことを、強調している。これにはNES用ゲームカートリッジを大量に扱うレップも同調しており、品不足という厳しい情勢が続くなか、NES市場はいぜんとして急速かつ強力な拡大を続けている。

西独ノバ社がIMA機に

日米4社を表彰

AMゲーム優秀機に「ポール」

西独IMA89開催に伴い、ノバ・アパラート社（本社ハンブルグ、ハンス・ローゼンツバイク社長）による恒例の夕食会がフランクフルト・ホッフで開かれ、西独のAM機業界に貢献したメーカー四社が表彰された。

ノバ社は日本や米国のTVゲーム機、フリッパーを幅広く輸入、販売している大手ディストリビューターで、ガーゼルマングループのひとつ。日本の多くのAMゲーム機メーカーが取引きしている。同社では毎年、メーカーの表彰を行なってきているが、年ごとにトロフィーも斬新かつ高価になっており、今年はとくに賞自体に「ポール」の名前をつけたことで記念的である。

これはハリウッド映画に対する「オスカー」に相当するもので、「ポール」はガーゼルマン・グループの会長、ポール・ガーゼルマン氏の名前から来たものと考えられている。ノバ社のローゼンツバイク社長は、「ポール」授与によりメーカーがより優れたAMゲーム機を開発する刺激となることを望んでいる。と述べている。

優れたAMゲーム機に与えられる西独「ポール」は、今回次の四部門、四社に授与された。

TVゲーム機部門＝セガ社「サンダーブレード」。新規開発部門＝米国アタリゲームズ社「ファイナルラップ」（ナムコ許諾品）。TVゲームソフト部門＝SNK。フリッパー部門＝米国ウィリアムズ社「タクシー」。

左上の写真はトロフィーを手にするSNKの井川真一部長（中央）と、ノバ社のローゼンツバイク社長（左）、ウド・ニッケル部長。

米国バリー社88年決算

赤字から黒字へ

会社分割案は都合で未定に

米国のバリー社（バリー・マニュファクチュアリング社、本社シカゴ、ロバート・ミューレーン会長兼CEO）はこのほど、十二月末締めの八八年度決算を発表、八七年度の赤字決算から回復したことを明らかにした。

これは昨年八月付でAMゲーム機製造部門のバリー・ミッドウェー社をウィリアムズ社に売却したことなどによるもの。

同社の八八年度決算では売上高が約十九億四千八十万ドル（八七年度約十七億三千十万ドル）、純利益は約三千八百万ドルで八七年度の欠損約六百三十六万ドルから黒字に戻った。なお一株当たりの利益も、八七年度マイナス六十セントからプラス一・一二ドルに好転している。

売上高は八五年度十三億ドル、八六年度十六億ドルで、着実にアップしている。しかし純利益は八五年度二千六百万ドル、八六年度二千四百万ドルと次第にダウン、八七年にはマイナス六百四十万ドルに転落していた。

同社はニューヨーク証券取引所（NYSE）上場会社でもあり、AM機製造部門の売却などさまざまな対策を進めざるをえない。このため同社のカジノホテル部門とその他の部門を分割する案を進めつつあるが、目下のところうまく行っていない。

同社のカジノホテルは東部のアトランチックシチーで、「バリー・パーク」と「ゴールデン・ナゲット」の二ヵ所、西部ネバダ州でもラスベガスとリノにそれぞれ「バリー・グランド」の二ヵ所、計四ヵ所経営しており、いずれも好調である。会社分割案は、これらカジノホテル経営を、その他のAMゲーム場経営（アラジンズ・キャッスル社）、フィットネス事業（ヘルス&テニス社）、宝クジ事業（サイエンティフィック・ゲームズ社）などと切り離そうというもの。

しかし二月二十二日、アトランチックシチーを管掌するニュージャージー州ギャンブル取締り局は、バリー社の会社分割案に待ったをかけた。分割により、ドレクセル・バーンハム・ランパート社が経営に参加することになるが、この会社はインサイダー取引によりすでに有罪（刑事罰金六億五千万ドル）となることが明らかであり、犯罪に関わる会社が経営に参加するのは許されない、としたからである。同社はさらに会社分割案の具体的な変更を迫られている。

香港　Bondeal Charts　九龍

トップ10ビデオゲーム

3/11	3/4	2/25	機種名（メーカー名）	週数
1	1	1	テトリス（アタリ）	3
2	2	3	カプコンボウリング（カプコン）	16
3	4	6	ミッシング・イン・アクション〔MIA〕（コナミ）	7
4	3	4	カベール（TAD）	15
5	5	5	タフターフ（セガ社）	3
6	8	2	スーパーマン（タイトー）	3
7	6	7	ニンジャガイデン〔忍者龍剣伝〕（テクモ）	8
8	7	8	セイントドラゴン〔天聖龍〕（ジャレコ）	7
9	―	―	パーフェクトビリヤード（セガ社）	82
10	―	10	ビンジケーター（アタリ）	41

トップ5完成品ビデオ

3/11	3/4	2/25	機種名（メーカー名）	週数
1	1	1	ストリートファイターDX（カプコン）	74
2	2	―	アパッチ3（辰巳／ジャレコ）	2
3	4	3	チャンピオン・スプリント（アタリ）	58
4	3	2	ファイナルラップ（ナムコ／アタリ）	26
5	5	4	ホットチェイス（コナミ）	18

米国タイトー社が

オニール氏採用

元FBIで偽造基板を調査

タイトーの米国子会社である、タイトー・アメリカ社（本社イリノイ州ウィリング、ジョー・ディロン社長）はこのほど、元FBI（連邦捜査局）捜査官のピーター・オニール氏を、知的所有権保護担当部長として迎えたことを明らかにした。

ピーター・オニール氏はFBIで二十七年間勤めあげたベテランとのことで、とくにタイトーのTVゲームを無断コピーした偽造品の輸送ルート解明などを調査する。こうして偽造基板の輸送ルートが解明されるごとにその関係者を刑事告訴していく、というのが同氏の仕事となる。

同社では昨年、「ダブルドラゴン」並行輸入基板を違法としてレッドバロン社と訴訟で争ったが、惜しくも一審で敗れた。このため控訴しており、控訴審は四月にも開かれる予定となっている。その後も米国税関で押収される基板は並行輸入品ではなく、明らかな偽造基板であり、これら違法基板の輸送ルート解明が急務となっている。

なお同社は並行輸入基板について、その使用を決して認めたわけではないことを強調している。

(12めんからの続き)

〔ホープ〕

リ」、またバッテリーカーは二人乗りの「チビッコ消防車」の四種類を新作として披露した。

真砂工業は、同社中型乗物機"MSBシリーズ"のうち、六匹のテントウ虫が円形レール上を回る十二人乗り「ラウンド・バグ」を実物展示しアピール。バッテリーカーの新作として、ピザの配達スクーターをモデルにした二人乗り「ピザ・バイク」を発表。このほか定置型乗物機「スーパーミキサー」、「スーパー消防車」も出品した。

マスセットは幼児向け遊具を紹介。はしごで飛行機内に入って遊んだり、滑り台で滑り降りたりする「ジャンボジェットスライダー」をメインに、バネ式木馬、動物をデザインしたイスなどを展示。

子ども用メダル機とメカスロが増加傾向

メダルゲーム機の分野は依然として新コンセプトへの模索が続いている。また"子ども用メダルゲーム機"が増える傾向にあり、今回も数多く出品されたが、とくに子ども向けに技術介入性のない機械を提供することは疑問との声もある。

エイブルコーポレーションは、TVスロットの5リール5ライン式「ラッキー55」、3ライン式「同75」、7ライン式「同85」、8ライン式「同89」(以上ウィング開発)、BET式TV麻雀ゲーム機「かぐや姫」(三木商事製)。このほかミニアップ型「カプコンボウリング」(カプコン製)のメダル払出しタイプも。

カプコンはアーケードゲーム機、プライズマシンを小型化しメダルゲーム機にした「名人会」と「カプコンボウリング」のほか、「ハイスクールカンちゃん」、「ドラゴンフィーバーⅢ」を展示。

カワクスは、パチンコ台をタイマー制のメダルゲーム機にした「タイム30」(ひまわり製作所製)、TV画面による野球ゲーム「チャンス君」を展示。

こまや製作所は、五人の男の子のうちどの子にラブレターが来たか(郵便ポストのふたを開ける)を当てる「ラブメール」、数字円盤の回転、停止により九州から北海道までスゴロク式に前後しながら進んでいく「天気予報」を披露した。

シグマ商事は大小のメダルゲーム機を豊富に出品した。

多人数用メダルゲーム機では、上部からメダルを落とし途中にジャックポットとなる受け口も付いたマネープッシャー「ニューヨーク・ニューヨーク」(英国クロムトン社製)の二人用と三人用の二タイプを新製品として披露したほか、「エキサイティング・ダービー」、「ダイスポーカー」、「ア

上の写真はタイガー娯楽、下は遊具を紹介したマスセットの小間にて

AOUエキスポで話題の小型乗物機

エアーシップ(トーゴ)

ワイルドトレイン(トーゴ)

バトルシップ(ホープ)

ピザ・バイク(真砂工業)

カノンロボ(トーゴ)

スペースシャトル(テクモ)

ばーがーしょっぷ(ナムコ)

スーパーヘリ(ホープ)

ダックスくんの探偵クラブ(アクト)

スーパーバギー・ウルフ(ホープ)

イレム・ブラックジャック」(ナナオ製)。一人用ではTVメダルゲーム機「21」、「ビトウィーン」、「スーパー8ウェイズ」、「キノ」、そして「ディスク5」と「ザ・ルーレット」(いずれもビスコ製)、また、メカスロットでは同社一連の3リール、4リール、5リール式のものを約十機種出品した。

ジャレコは、TVメダルゲーム機「ホームラン競争」、「シュート競争」、「フライング」(エクセレントシステム開発、参考出品)などを展示。

セガ社は4リール3ライン式のメカスロット「M4001」、六人用「フアロージャック」を出品。

タイトーも3リール3ラインのメカスロット「ビリオネア」のほか、TVスロット「ミラクルチャンス」、「チェリーチャンス」、「ゴールドライン」、また「ダイ・イズ・キャスト」などを紹介。

太陽自動機は3リール5ラインの「スーパーメカスロット」、8ライン式TVスロット「ラッキーベル」のほか「ぴょんぴょん」「とんとん」も。

テクモは子ども用メカスロット「レッツゴー・シュート君」、TV画面使用「ぞんび君」ほか同社一連のTVメダル機。

トーゴは、ミニチュアカーが回転する「スーパー4WD」を披露した。

ビスコは、TV画面使用の六人用と二人用の「ザ・ルーレット」、数字円盤に矢を射る「ディスク5」を紹介した。

ローラートロンは、ボートレースが内容のTVメダル機「フライング」(エクセレントシステム開発)を出品した。

上の写真はTVルーレットを出品したビスコ、下は太陽自動機の小間

上の写真はスロットマシンから多人数用メダルゲーム機まで多彩な機種を展示したシグマ商事の小間のようす。コンパクトなマネープッシャーが注目された

増える景品扱う業者 占い機、部品その他

このほかの分野では占い機、パーツ類、景品類、両替機、カラオケなどが展示された。

占い機は**アイレム**が液晶表示の卓上型「ネーム・メート」を、**サンワイズ**がトラックボール操作のTVタロット占い「アナザーワールド」をそれぞれ完成品として披露。

パーツ類は専業の**三和電子**、**セイミツ商事**が各製品を出品したほか、**エイブル**が電源類、**SNK**が同社各種操作盤を展示。またTVゲーム機(メダル機含む)キャビネットは**エイブル**、**SNK**、**カプコン**、**コナミ**、**ジャレコ**、**太陽自動機**、**テクモ**、**ナムコ**がそれぞれ出品。

景品類(とくにぬいぐるみ)を扱う業者も増え、**エイブル**、**SNK**、**セガ社**、**タイガー娯楽**、**タイトー**、**ナムコ**が出品した。

両替機やメダル貸機などは**大仙産商**が計数機も含め多彩に展開したほか、**ジャレコ**、**セガ社**も出品。

このほか**タイトー**がLDジューク、カラオケ、**セガ社**がカードシステム、**テクモ**が店内放送用「かえろうコール」を出品。

ゲーム機部品の専門業者である三和電子(上)とセイミツ商事の小間

TV占い機に絞って出展したサンワイズ(上)、下は大仙産商の小間

話題のマシン

タイトーから「スーパーマン」基板

地球征服を阻止

「ラスタンサーガII」、バリーフリッパーも

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）からTVゲーム機「スーパーマン」が二月中旬、「ラスタンサーガII」が三月下旬発売となり、また米国バリー社製フリッパー「トラック・ストップ」が三月上旬発売となった。

「スーパーマン」は文字通りあの米国のヒーロー"スーパーマン"を採用したもので、同社ではTVゲーム化するに当たり"スーパーマン"に関する著作権を有する米国DCコミックス社から許諾を得ている。

ストーリーは地球征服をたくらむ"ザース皇帝"の野望を打ち砕くため、その配下の異星人を倒していくというもので、ニューヨーク、ラスベガスなど米国四つの都市を経て最終第五ラウンドは敵の宇宙船が舞台となる。各ラウンドは三または五シーンで構成。二人同時プレイも可能で、この場合はスーパーマンが二人登場する。

八方向レバーで画面内を自在に飛び回るほか、しゃがんだり敵を振り払ったりする。攻撃はパンチとキックの二つのボタンのほか、車やドラム缶を持ち上げて投げつける。またアイテムを取ると最強の"ソニックブラスト"や画面上の敵を全滅させる"ヒートビジョン"が使えるほか、ライフメーターを上げるものもある。ダメージを受けるごとにライフメーターが減り、なくなると一人アウト。三人アウトまたは第五ラウンドクリアでゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

「ラスタンサーガII」は同社「ラスタンサーガ」のパートIIで、神殿を邪悪な族から守るため、若者が剣と盾で戦うというゲーム。二人同時プレイも可能で、この場合は二人協力し敵を倒していくが、最終ステージではプレイヤー同士の戦いとなる。画面はプレイヤーの動きに合わせてヨコスクロール。八方向レバーと二つ（攻撃、ジャンプ）のボタンを操作する。

アイテムを取ると長剣、鉄の爪、バリアのほか画面上の敵を全滅させる武器やスピードアップできる翼などが使える。敵や敵の攻撃、ムカデなどに触れるとダメージメーターが減る。このメーターがなくなるかタイマー内にボスを倒さないと一人アウト。タイマー延長や持ち人数一人追加のアイテムもある。持ち人数が全部なくなるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

フリッパー「トラック・ストップ」は長距離トラックをテーマとしたもので、米国西海岸からニューヨークまで走りながら、途中でドライブインなどに立寄ったりするようすを採用。主な内容は、左右リターンレーンでドーナツとコーヒーのターゲットを点滅、完成させるとエクストラボールとなる。また傾斜部分のオレンジランプを完成させるごとに一つの都市まで進み、デンバーまで行くとボールがロックされ、シカゴでマルチボールとなり、ニューヨークでジャックポットとなる。OP価格四十八万七千五百円。

スーパーマン

ラスタンサーガ II

トラック・ストップ

人気漫画採用、策略を駆使

"三国志"の英雄

カプコンの「天地を喰らう」基板

"三国志"に登場する英雄たちの戦いを内容としたTVゲーム機「天地を喰らう」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から四月中旬以降発売となる。

これは本宮ひろ志が描く同名人気漫画をTVゲーム化したもので、同社"CPシステム"第四弾となるもの。プレイヤーは玄徳、関羽、張飛、趙雲の四人のうち一人を選択してプレイするが、四人それぞれ武力や知力など個性が異なる上、ゲーム進行とともに攻撃レベルが上がっていく（その度合も異なる）こと、また"策略ボタン"を使えることなどが特徴。全部で八ステージ展開。八方向レバーと三つ（策略、左と右の各攻撃）のボタンを操作する。

プレイヤーは通常、馬に乗り剣で戦う。ボタン連打で無数の剣を繰り出し、押してパワーをためてから放すと強力な剣が出せるほか、アイテムを取ると武力アップや威力ある武器などが得られる。

"策略"は場面に応じ周囲から敵に向けての落石や火矢の雨、味方となる多数の伏兵の出現、プレイヤーの周り数ヵ所での爆裂の四種類があり、ゲーム展開をより面白くする。敵の攻撃を受けると"バイタリティー"が減り、なくなると一人アウト。三人アウトでゲーム終了。基板販売のみでOP価格二十二万八千円。

天地を喰らう

フラフラと回転

タスコの乗物「ピコピコUFO」

定置回転式乗物機「ピコピコUFO」が、タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から昨年末以降発売となっている。

これはUFOをコミカルにデザインしたもので、皿回しの皿のように、左右前後へ少し傾きながらフラフラと回転するという動きに特徴がある。後部から乗り、前と左右に円形窓が付いている。作動中ランプが点灯し効果音が鳴る。大きさは高さ二㍍、幅、奥行きとも一・五㍍。作動時間九十秒。二人乗りでOP価格五十九万円。

ピコピコUFO

話題のマシン

トーゴ製パンチングゲーム機

反射神経も試す

セガ社から「ビッグタイトル」

トーゴ製アーケードゲーム機「ビッグタイトル」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から三月二十日発売となった。

これは三つの卓球のラケットのような形のターゲットが、次々とランダムに起き上がってくるのを、ストレートパンチで向こう側へ倒していくというゲームで、反射神経が要求され、モグラ叩きのパンチング版と言える。

ゲームはタイマー制で、タイマー内にどれだけのターゲットを倒したかを競う。ターゲットは一つあるいは二つ、三つ同時に起き上がってきたりするので、両手を使わないと難しい場面もある。ゲーム終了後、音声による面白いメッセージで力量が評価される。難易度調節可能。OP価格七十三万五千円。

ビッグタイトル

「ボスコニアン」続編「ブラスト・オフ」

武器を使い分け

ナムコ"システムI"はROM販売のみに

宇宙戦争がテーマのTVゲーム機「ブラスト・オフ」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から三月二十四日発売となった。

これは同社「ボスコニアン」の続編で、同社"システムI"第十五弾となるもの。前作で滅んだかに見えた"ボスコニアン"軍が、他の銀河系の支配者の援助を得て再び襲ってくるという設定で、これに対し最新鋭機"ブラスターFR"が撃滅に向かう。四種類の武器を状況に応じて使い分けながら、敵を撃破していく。全部で六ラウンドあり、一ラウンドは三つのエリアで構成。画面は自動的タテスクロール。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

攻撃はBボタンで標準装備されている四種の武器のうち一つを選択し（随時変更可能）、Aボタンで発射（押し続けると貫通弾となる）。途中で敵の"スパイシップ"が出現すると要注意。これを撃ち逃すと敵軍団の壮烈な総攻撃が始まり、こうなると敵を全滅させるのは不可能で、一機失うことになる。ラウンドは宇宙に浮かぶ建設中の敵大要塞から始まり、独特の敵要塞上を経て敵中枢部の巨大要塞内部へと入っていく。三機撃破されるとゲーム終了。ROMキット販売のみでOP価格五万八千円。なおシステムIは同ゲーム以降、ROMキット販売のみとなり、ROMなしのマザー基板（OP価格八万円）を常時販売する。

ブラスト・オフ

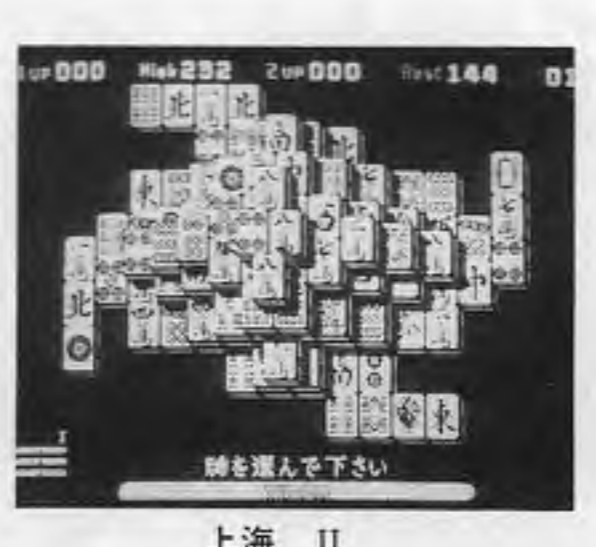
「上海」をバージョンアップ

牌の配列増やし

サン電子「上海II」基板

サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）から同社「上海」をバージョンアップした「上海II」が、三月二十二日発売となった。

これは米国アクティビジョン社開発のパソコンゲームを業務用化したもので、山積みされている麻雀牌を一定のルールに従って同じ絵柄の牌をペアで取り除いていく、というゲーム。ゲーム内容は前作と同じだが、山積みされた牌の配列が増え、取り除くのに工夫が要るなど、ゲームをより面白くしている。操作もレバーと三つのボタンで前作と同じ。

取り除ける牌は各層の右端か左端、あるいは上に他の牌がないものだけで、取れる牌がわからない時は"ヘルプボタン"を押すと、コンピューターが一組だけ教えてくれる。ゲームはタイマー制で、一つのペアを取り除くごとに持ち時間が数秒増える。また花牌と季節牌は、絵柄が異なっていてもペアとすることができ、これを取ると持ち時間が通常よりも多く加算される。取る牌を間違って指示した場合は"取り消しボタン"で前の場面に戻る。二人交互に競うこともでき、この場合はペアを一組取るか一定タイムで交代する。持ち時間がなくなるか、取り除くことができるペアがなくなり手詰まりとなればゲーム終了。基板販売のみで、OP価格十二万八千円。

上海 II

スペイン製スロットレーシング

4段ギアを駆使

三和電子から「ターボドライブ」

コンパクトなスロットレーシングゲーム機「ターボドライブ」が、三和電子㈱（本社東京、斎藤隆社長）から昨年夏以降発売となっている。

同機はスペイン・イノール社製で、三和電子が国内の総発売元となっているもの。全長約八㍍のコースが透明ドーム内にまとめられ、車はコースを飛び出さないようになっている（スピードを出し過ぎると止まる）。四方向レバーにより、ロー、セコンド、サード、ターボの四段階のギアを直線、コーナーとコース状況に応じて駆使しながら走行。二人用でコースは複線だが、単線になる部分もある（先入車優先で後続車は入口で停止）。各種データがデジタル表示される。ゲームはタイマー制だが、三十周以上走るとリプレイとなる。OP価格八十八万円。

ターボドライブ

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.105

猫〈19〉

鎌先英太郎

人には内弁慶といわれるのがいて、家の中では強がっているのだけれども外ではからっきし意気地がないという。

家の猫をみていると内弁慶はいないのだけれどもそれの逆、外弁慶のような猫がいる。

白の地に黒と薄い茶の斑がのっている牝猫が母親で家ではしゃれた名前もつけてやれない間に、それこそあっという間に母親になってしまった。

小さい猫で、鼻の下に黒い斑さえ点いてなかったら何ともいえない妖しい色気をもっている猫だったのだけれど、この鼻の下の黒い点がすべてをぶちこわしてしまっていた。

そういうこともあってか、単にブッちゃんとかちょっとしゃれたつもりでマドゥーラとかとよばれるだけでしかない猫だった。

この間、早坂暁が澁谷のパルコ界隈の猫たちの世界についての話をかいているのを見ていたら、そこにも同じように二十四時間鼻糞をつけているような猫がいてこれには巡査というネーミングがなされていた。

写真で見ると巡査の鼻糞は大きいのが二箇しっかりとついているので、昔懐かしい長いサーベルを押えて走りまわっていた巡査が鼻下に蓄えていた鼻髭に見えないこともないが、家のブッちゃんの黒斑は幸か不幸かもっと小さい。小さいから余計によく目立った。あれさえなきゃいいのにねというかたちでよく目についたのである。

このブッちゃんが一歳にもならない間にレイプされてしまって四匹の仔猫を産んだがその中の一匹に外弁慶がいる。

銀色のキジ猫でこれも単純にギンとよばれているのだが、これは外では圧倒的な力を示している。手も足も胴も太いから他の猫にちょっと手足でちょっかいをだしても他の猫にあたえるダメージが大きいのである。

ブッちゃんはことある毎にそこらあたりの牡猫たちにおさえこまれていたのでどれが父親か定かではない。ちょっと家を出てみると、牡猫にのっかかられて動きがとれないブッちゃんは瞳孔が開きっぱなしになったうつろな眼で空の彼方を見上げているようで、呟くような小さな哀れをもよおすような声をあげていることが多かった。

とてもじゃないが巷間に溢れているような今はとりたててポルノともいえなくなった新聞、週刊誌、雑誌、TV、ヴィデオ更にはアダルトヴィデオ裏ヴィデオに登場する開発された人間の牝の感じるとされているエクスタシーとはほど遠い感のものであった。

そういう悪の牡猫たちの中に初代のギンがいた。

これが突然現れた時にはびっくりした。とにかく今までこれだけ大きい猫を見たことがなかったのである。虎を小さくしたようながっしりした体形の猫で手も足も尻尾も太くて逞しいものであった。

ギンが登場してきた時にはあたりの猫が怖れ戦いて、もの影にじっと潜んで息をこらしてギンが通りすぎるのを待っていた。

ギンはそういう中を颯と通りすぎるようなことはせずに、実に熊かとおもえるほどゆっくりゆっくり堂堂と立派な尻尾を高高とかかげてそこら中に小便をひっかけて自分の支配下の領域であることを示すマーキングをしながらやってきた。

同じ猫とはいいながらまったくちがう猫もいるものだなとおもいながら私も他の猫たちと同じように息をつめてそのギンを見ていた。

ギンは庭先の紫陽花にも小便をした、小便をした後で自分の匂いを確めるかのように向きをかえて紫陽花を嗅いでいたが、そのうちに巨体をゆすぶってジャンプをして高いところの紫陽花の枝にとびついたが、ギンの体重のせいで紫陽花の枝は下の方へしなってきた。ギンはとびついた枝を離さずに両手でしっかりと持ったままだったので、ギンの姿勢は両足と胴と手を精一杯伸して立ちあがったものになる。

ここでギンは奇妙な動作をはじめた。両手でもっている枝で自分の頬を交互に一、二、三、右、一、二、三、左とリズミカルに擦りつけるのである。

かなりながい間ギンはラジオ体操のような感じでこの動作を続けていたが、そのうちようやく紫陽花から両手を離して庭の後の方から裏山の神社へとぬけていった。

やわらかな陽の光がはじけている薄い緑の雑草に覆われている裏山にとび出したギンの毛は、陽光と緑が織りだした光と影の中でひときわ燦燦ときらめいて眩しいものがはしってゆくようであった。

ギンがやった一連の動作は家族の間で早速紫陽花体操と命名された。

しかし奇妙なことにギンが紫陽花体操をやった後には、それこそそんじょそこらの猫がどれもこれも俗にいう猫も杓子も紫陽花体操をするようになって、紫陽花体操はちっとも珍しいものではないようになってしまった。

多分マーキングの関係ではないのだろうか。

何も猫の匂いがついていない時にはこの紫陽花は猫にとって道端の小石のように黙殺されていたのだが、一度他の猫の匂いがついたらそれを消して自分の匂いをつけておかなければならない。それが猫の日日の重要な仕事のひとつなのだから。

ブッちゃんが産んだ仔ギンがその初代のギンと容姿、姿形がそっくりなのである。しかし心臓がちがうようで、初代のギンは針金の毛をはやした心臓をしていたのに、仔ギンの方は人に対してはさっぱりなのである。まさに蚤の心臓である。

ちょっとでも人につかまると、あの逞しい体形からは想像も出来ないような鈴をふるような綺麗であることこの上ないがごくかぼそい涙をさそうような今にでも絶えはてそうなき声でなき続け、かつてブッちゃんが襲われている時に見せたように瞳孔が開きっぱなしになって、あらぬ方を見上げたまま失禁をしてしまう。

そのくせ仔ギンは餌を与えられた時などは、どすがきいた低いうなり声で威嚇して他の猫たちを寄せつけず餌をひとりじめにしている。

APRIL 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	テトリス（セガ社）	Tetris (Sega)	8.64
2	—	レッスルウォー（セガ社）	Wrestle War (Sega)	7.50
3	—	ストライダー飛竜（カプコン）	Strider (Capcom)	7.29
4	—	四川省（アイレム）	Sichuan (Irem)	6.72
5	2	忍者龍剣伝（テクモ）	Ninja Gaiden [Shadow Warriors] (Tecmo)	6.50
6	—	天聖龍（ジャレコ）	Saint Dragon (Jaleco)	6.45
7	—	ダブルドラゴン　II（テクノスジャパン）	Doble Dragon II (Technos Japan)	6.14
8	—	マッドギア（カプコン）	Mad Gyre (Capcom)	6.00
9	5	スーパーマン（タイトー）	Superman (Taito)	5.89
10	17	アトミック・ロボキッド（ＵＰＬ）	Atomic Robo-Kid (UPL)	5.88
11	4	フェリオス（ナムコ）	Phelios (Namco)	5.80
12	6	ワールドスタジアム（ナムコ）	World Stadium (Namco)	5.69
13	8	ハードパンチャー（コナミ）	Final Round [Hard Puncher] (Konami)	5.57
14	10	上海（サン電子）	Shanghai (Sun Electronics)	5.44
15	9	スーパークラウンズゴルフ（大平技研）	Super Crowns Golf (Nasco)	5.30
16	15	イメージファイト（アイレム）	Image Fight (Irem)	5.27
17	11	達人（タイトー）	Truxton (Taito)	5.26
18	7	ロンパーズ（ナムコ）	Rompers (Namco)	5.17
19	14	大魔界村（カプコン）	Ghouls'n Ghosts (Capcom)	4.96
20	16	フェイスオフ（ナムコ）	Face Off (Namco)	4.91
21	31	スタジアムヒーロー（データイースト）	Stadium Hero (Data East)	4.90
22	12	バーディ・トライ（データイースト）	Birdie Try (Data East)	4.85
23	26	脱獄〔P.O.W.〕（ＳＮＫ）	P.O.W. (SNK)	4.75
24	22	ギャラガ　88（ナムコ）	Galaga 88 (Namco)	4.63
25	34	名人戦（ＳＮＫ）	Meijin-sen* (SNK)	4.47

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ウイニングラン（ナムコ）	Winning Run (Namco)	9.28
2	2	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	Operation Thunderbolt (Taito)	8.37
3	4	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ）	Final Lap (Deluxe) (Namco)	7.91
4	3	ターボアウトラン（セガ社）	Turbo Out Run (Sega)	7.54
5	5	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ）	Final Lap (Standard) (Namco)	7.00
6	7	チェイスＨ.Ｑ.（タイトー）	Chase HQ (Taito)	6.86
7	8	パワードリフト（デラックス）（セガ社）	Power Drift (Deluxe) (Sega)	6.56
8	11	ホットロッド（ジョイタイプ）（セガ社）	Hot Rod (Joy) (Sega)	6.50
9	9	メタルホーク（ナムコ）	Metal Hawk (Namco)	6.42
10	6	トップランディング（コックピット）（タイトー）	Top Landing (Cockpit) (Taito)	6.31
11	12	アフターバーナー（コックピット）（セガ社）	After Burner (Cockpit) (Sega)	6.23
12	10	アウトラン（デラックス）（セガ社）	Out Run (Deluxe) (Sega)	6.17
13	14	コンチネンタルサーカス（タイトー）	Continental Circus [Continental Circuit] (Taito)	5.62
14	15	ウェック　ル・マン24（スピン）（コナミ）	Wec Le Man 24 (Spin) (Konami)	5.50
15	13	ホットチェイス（コナミ）	Hot Chase (Konami)	5.22

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム）	Mahjong Groupie* (Visco)	8.00
2	4	アイドル放送局（システムサービス）	Idol Parade* (System Service)	6.78
3	3	学園長の復讐〔麻雀学園２〕（フェイス）	Mahjong Academy II* (Face)	6.69
4	5	華の舞（中日本リース）	Flower's Dance* (Dynax)	6.50
5	2	テレフォン麻雀（日本物産）	Telephone Mahjong* (Nichibutsu)	6.14

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	バッドガールズ（プリミア）	Bad Girls (Gottlieb/Premier)	7.00
2	1	タクシー（ウィリアムズ）	Taxi (Williams)	6.33
3	3	サイクロン（ウィリアムズ）	Cyclone (Williams)	6.00
4	4	レーザーウォー（データイースト）	Laser War (Data East)	5.75
5	5	ピン・ボット（ウィリアムズ）	Pinbot (Williams)	5.00

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

Overseas Readers Column

Kyoto D.C. Snubs Namco's Lawsuit

Though Namco Ltd., Tokyo, had filed a preliminary law suit since November 30, 1988, seeking the right to manufacture, export and market its video game cartridges for "Nintendo Entertainment System" (NES), Kyoto District Judge Yasurou Tsuyuki issued a decision on March 9, that Namco's demand is not reasonable, and he rejected a preliminary injunction against Nintendo Co., Kyoto.

Namco's complaint filed in Kyoto District Court calls for a preliminary order which grants Namco to produce and market its NES-compatible game cartridges based on the license between Namco and Nintendo Co., with which Nintendo has granted that Namco produces and markets its video cartridges for Nintendo's console "Family Computer" (Fami-Com) and Namco indicates on the cartridges that "' Family Computer" is Nintendo's trade mark.' Namco made the agreement with Nintendo on August 1, 1984, as the first licensee. Now about one hundred companies have produced and marketed their cartridges for "Family Computer" based on similar contracts with Nintendo.

According to Namco, "NES" is similar to "Fami-Com" because it was improved partially like as design of package and adding custom IC chip. Namco has shown some devices as the evidence at the court and explained that one can play with "Fami-Com" cartridges on "NES" console when he used the adapter and can do the reverse. The adapter is not available for most of players, but Namco explained it is able on this technology.

Nintendo, as a matter of course, has brought forward a counterargument at the hearing (three times – December 20, last year, January 10, February 9) on the court. Nintendo said that "NES" has been developed upon its other concepts than "Fami-Com" and is not similar to "Fami-Com". It is noticed that the license agreement between Nintendo and Namco is effective only in Japan, Namco should obtain the license for "NES" from Nintendo of America Inc., a subsidiary of Nintendo, which has manufacturered and marketed the "NES" and licensed its trade mark to "Third Party."

Judge Tsuyuki said in the order that the license between the companies must be effective only in Japan, and effective only for "Fami-Com" software. "NES" has been marketed not by Nintendo but by Nintendo of America in U.S. and never been marketed in Japan. The trade mark of "NES" is not similar to "Fami-Com", and the "NES" is not compatible with "Fami-Com" since one must use a adapter to play with "Fami-Com" cartridges on "NES" console or play the reverse. He explained the order.

Namco is one of the "Third Party" for "Fami-Com" software, but is not for "NES" software. The contract which Namco made the agreement with Nintendo will be expire July 31, this year (The term is five years). It is said that the revenue of Namco's home video softwares occupies 45.0% of total (based on Namco's fisical year ended March 31, 1988) and most of its home videos is manufactured for "Fami-Com".

Namco's spokesman said that Namco will be continuing to manufacture and market its "Fami-Com" cartridges based on the agreement with Nintendo which will be renewed, and Namco will begin the negotiation with Nintendo of America to enter the "NES" Third Party. Nintendo's spokesman said on the court decision that this decision is fair and just, but it is not clear what Namco would seek through this law suit, and Nintendo will have to watch what Namco will do.

Another source said that Namco has developed its own home video system and will release it one of these days. If Namco will market its own console, there will be four hardwares in Japan, including Nintendo's "Fami-Com", Sega's "Mega Drive" (and its "Master System") and NEC's "PC Engine".

Nintendo Co. Withdrew From JAMMA

Nintendo Co., Ltd., has withdrawn from Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) at last. JAMMA has failed to persuade Nintendo to stay in membership, and recognized its departure on February 28.

Nintendo had ceased from marketing its coin-op videos in Japan since several years ago, because it is too busy to manufacture and market the "Family Computer" for domestic home video market and "Nintendo Entertainment System" for U.S. market continuously. But it had remained as member of JAMMA, and Nintendo of America Inc., a subsidiary of Nintendo, is a member of the American Amusement Machine Association (AAMA) and markets its coin-op video like as "Play-Choice 10" in U.S. and Europe.

Why did Nintendo withdraw from JAMMA? The reasons which Nintendo showed to JAMMA are following; Nintendo had ceased from marketing its coin-op business in Japan, and JAMMA has intended to form its "consumer product division" which Nintendo has objected. The division was formed by a Namco's keen proposal at the directors meeting just before general membership meeting, inspite of other director's objective opinions. But any concrete plan about the division is not shown yet.

Judge Bars Suits by Nintendo, Atari Games

Nintendo of America and Atari Games have been prohibited from pulling retailers into the fray. U.S. District Judge Fern Smith in San Francisco granted a preliminary injunction against Nintendo of America Inc., Redmond, WA. and its parent, Nintendo Co., Ltd., Kyoto, prohibiting them from filing patent infringement suits against retailers that carry tengen's products. She issued a similar ban against Atari Games Corp., Milpitas, CA. on March 3.

Atari Games said in a statement on next day that the injunction will be in place until patent infringement disputes between the companies are formally resolved. The motion was filed by Atari Games and its wholly-owned subsidiary, Tengen Inc., Milpitas CA. after they had learned that several retailers selling Tengen's video cartridges, which can be used for "Nintendo Entertainment System" (NES) but Nintendo has not authorized, had received letters from Nintendo insisting that they "immediately remove all Tengen product from their shelves." The letters, according to Atari Games, warned that failure to comply would result in Nintendo taking legal action against retailers for third-party patent infringement.

"Nintendo has tried to wage this battle on the retail front, rather than in the court where it belongs," said Hideyuki Nakajima, president of Atari Games and Tengen. "This dicision takes the retailer out of the middle, and places matters in the appropriate forum. Though Nintendo's intimidation tactics have created fear and confusion among retailers, we believe this dicision represent the first step towards creating the kind of fair, open market we've been seeking."

Nintendo of America official said that the company would try to recover any damages against retailers selling Tengens products if the case is decided in Nintendo's favor. "We feel very strongly that our patent is valid and enforceable, and we intend to enforce it across the board," said Howard Lincoln, senior vice president of the company.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

namco

4月下旬発売予定

システムII 第5弾！

ワルキューレの伝説

■8方向レバー
■2ボタン
■縦型モニター

冒険が伝説を生んだ！

FCソフトで誕生したワルキューレがよりパワフルになって登場！

ロールプレイングで2人同時プレイも可能！

4月中旬発売予定

ラッコちゃんのおやつだ～いすき！

かわいいラッコちゃんによるセリフ、効果音、動作etc. がより集客効果を高めます。

アイキャッチ抜群！バラエティに富んだ景品がまるみえ！＝プレイ意欲をかき立てます。

仕様
- 幅：640mm
- 奥行き：620mm
- 高さ：1,440mm
- 〒：91-34315
（直流電源装置使用）
※適応カプセル：75φ

ビッグフット

思わず叫ぶ！　迫力のウイリー

仕様
- 寸法：1,600×2,600×1,900 (MAX2,120) (mm)
- 重量：350kg
- 電源：AC100V
- 消費電力：160W
- 〒：91-35967
- 定員：3名
- 最大傾斜：10°

定置式乗物

発売中

ばーがーしょっぷ

はんば～が～やさんごっこしましょ！

効果音と音声コメントで、ますます愉快！

効果音
1. 走行時のBGM
2. クラクション音
3. レジ音

音声コメント
1. 「いらっしゃいませ。おいしいはんば～が～はいかがですか」
2. 「ありがとうございました。またどうぞ！」
3. 「はんば～が～とぽてとですね」

仕様
- 高さ：1,600mm
- 幅：1,000mm
- 長さ：1,550mm
- 重量：160kg
- 〒：91-36608
- 消費電力：110W
- 定員：幼児4名（大人1人、幼児2人可能）

※仕様は予告なく変更される場合がありますので、ご了承下さい。

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ

本　　社　〒146 東京都大田区矢口2−1−21　TEL 03(756)2311(大代)
営業本部　〒146 東京都大田区多摩川2−8−5　TEL 03(756)2311(大代)
西日本販売事務所　〒564 大阪府吹田市江の木町20−10　TEL 06(338)3511(代)